

O Cinema-Game: Relações Entre Cinema Expandido, Interatividade e Videogame

*The Cinema-Game: Relations Among Expanded Cinema, Interactivity and
Video Games*

*El Cine-Juegor: Relaciones Entre Cine Expandido, Interactividad y
Videojuegos*

*Luciano Marafon¹
Denize Araujo²*

Resumo

Objetiva contextualizar e dialogar com o cinema expandido e com as novas possibilidades midiáticas e tecnológicas, além de trazer novas configurações de narrativas, exemplificando e identificando filmes interativos que dialogam com o videogame, e jogos que dialogam com o cinema. Para isso, o *corpus* utilizado na pesquisa inclui o filme interativo produzido e exibido pela Netflix, *Bandersnatch* (2018) e o jogo de videogame *Life is Strange* (2015). Colocando em debate um cinema que desconfigura o cinema clássico para inserir novas percepções de produção, exibição e consumo, assim como a desconfiguração do próprio espectador e jogador, ambos ganham outras formas, já que a mídia não é mais a mesma. Por fim, apontamos atributos identificados tanto no filme quanto no jogo (já citados) que revelam a convergência desses conteúdos, além de exemplificarmos pontos comuns de interatividade presentes no *corpus* da pesquisa.

Palavras-chave: Cinema Expandido. Interatividade. Videogame. *Bandersnatch*. *Life is Strange*.

Abstract

Aims to contextualize and dialogue with expanded cinema and the new media and technological possibilities, in addition to bringing new configurations of narratives, exemplifying and identifying interactive films that dialogue with video games, and games that dialogue with cinema. For this, the corpus used in the research includes the interactive film produced and shown by Netflix, *Bandersnatch* (2018) and the video game *Life is Strange* (2015). Putting into debate a cinema that disfigures classic cinema to insert new perceptions of production, exhibition and consumption, as well as the deconfiguration of the spectator and player himself, both take on other forms, since the media is no longer the same. Finally, we point out attributes identified both in the film and in the game (already mentioned) that reveal the convergence of these contents, in addition to exemplifying common points of interactivity present in the research corpus.

Keywords: Expanded Cinema. Interactivity. Video game. *Bandersnatch*. *Life is Strange*.

Resumen

Tiene como objetivo contextualizar y dialogar con el cine expandido y los nuevos medios y posibilidades tecnológicas, además de traer nuevas configuraciones de narrativas, ejemplificando e

¹ Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), Curitiba, Paraná, Brasil, lucianomarafon07@gmail.com.

² Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), Curitiba, Paraná, Brasil, denizearaujo@hotmail.com.

identificando películas interactivas que dialogan con los videojuegos y juegos que dialogan con el cine. Para ello, el corpus utilizado en la investigación incluye la película interactiva producida y proyectada por Netflix, *Bandersnatch* (2018) y el videojuego *Life is Strange* (2015). Poner en debate un cine que desfigura el cine clásico para insertar nuevas percepciones de producción, exhibición y consumo, así como la desconfiguración del espectador y del propio jugador, ambos adoptan otras formas, ya que el medio ya no es el mismo. Finalmente, señalamos atributos identificados tanto en la película como en el juego (ya mencionado) que revelan la convergencia de estos contenidos, además de ejemplificar puntos comunes de interactividad presentes en el corpus de investigación.

Palabras clave: Cine expandido. Interactividad. Video juego. *Bandersnatch*. *Life is Strange*.

INTRODUÇÃO

A definição de “cinema” tem mudado constantemente em razão de suas estratégias, suas tecnologias, suas montagens e seus autores. Em sua origem, a palavra vem do grego “*kinema*”, que quer dizer “movimento”. Antes de seu início oficial, o cinema já era um híbrido, como entretenimento, com suas imagens de arte em movimento, sem linha narrativa, na Alemanha, em seu pré-início, com os Irmãos Skladanowsky, Emil e Max, e seus truques de luz, sua “dança serpentina” e o “*canguru boxeur*”, representados por Wim Wenders no centenário do cinema em 1995, em seu semi-documentário, uma mistura de ficção e documentário no mesmo tom de comédia usada por Max e Emil. A abertura oficial na França nos trouxe os princípios documentais dos Irmãos Lumière e a cena mágica de Méliès, com sua viagem à lua e seus truques ilusionistas.

Este texto objetiva criar um diálogo com o “cinema expandido”, situando-o e contextualizando seu cenário para em seguida trazer o conceito até os dias atuais, onde esse cinema além de interagir com novas mídias e tecnologias, traz novas configurações de narrativas, identificando filmes interativos que dialogam com o videogame e vice-versa.

Se o cinema remodelou e deu movimento à fotografia, a interatividade trouxe um novo papel ao espectador, no passado mais passivo e agora com funções específicas. Antes da cena de hoje, porém, o cinema, influenciado pelas artes, se tornou surrealista, expressionista, impressionista e dadaísta, além de ter interagido com a televisão e com as mídias antigas e novas. Considerando este quadro híbrido, em 1970, Gene Youngblood cunhou o conceito de “cinema expandido”, ao considerar experiências híbridas que surgiram no final dos anos 60, quando o cinema e o vídeo interagiam indistintamente. O autor sugeriu que o vídeo seria uma obra de arte.

Para Youngblood, o conceito de cinema expandido abrangia a videoarte, a holografia, a *color music*, e diversas formas de novas tecnologias e efeitos especiais, já pressupondo a migração de ambientes, da sala de cinema tradicional para instalações alternativas e

imersivas. Mesmo antes de *Youngblood*, Jonas Mekas já conduzia um cinema expandido com *happenings* e performances, fazendo interações entre dança, música, arquitetura e fotografia. Oliver Grau sugere que “[...] na fantasmagoria juntam-se fenômenos que estamos vivenciando novamente na representação visual e artística. É um modo para manipulação dos sentidos, o funcionamento do ilusionismo, a convergência do realismo e da fantasia, a verdadeira base material de uma arte que parece imaterial.” (GRAU, 2007, p. 251).

Além das invenções do kinetoscópio de Thomas Edison, do bioscópio dos Irmãos Skladanowsky e do cinematógrafo dos Irmãos Lumière, outras experiências de cinema foram os panoramas do século XIX, como o Cineorama e os *Hale's Tour*, que produziram efeitos de chiaroscuro e profundidade de campo, e foram precursores do Imax e dos cinemas 360°, sendo estes precursores das imagens imersivas.

A denominação de “cinema expandido” é originalmente atribuída à Stan VanDerBeek em seu manifesto de 1965 intitulado “*Culture: intercom and expanded cinema, a proposal and manifesto*”. A proposta de VanDerBeek centrava-se no desenvolvimento do cinema expandido como dispositivo comunicacional global, propondo os *Movie Dromes* (cúpulas midiáticas), que, instalados em diferentes centros de pesquisas, países e cidades, estariam interconectados a uma biblioteca audiovisual mundial mediada por rede via satélite computacional. Os *Movie Dromes* ofereceram um diálogo imagético entre diferentes culturas, permitindo o agenciamento de um cinema educacional para o desenvolvimento de uma linguagem imagética internacional não verbal, focada na abertura da percepção sobre as imagens-sons produzidas e redimensionadas em rede (VANDERBEEK, 2011).

Meus planos imediatos exigem o desenvolvimento do 'movie-drome' como um protótipo para um novo tipo de palco do cinema. [...] Pesquisando novas técnicas e meios para 'expandir o cinema' em uma ferramenta mundial para a arte e a educação. [...] A realização de filmes experimentos para testar este conceito de linguagem mundial de imagens e desenvolvimento de um centro de pesquisa para expandir este trabalho em uma forma internacional de arte e educação, chamada 'culture-intercom'. (VANDERBEEK, 2011, tradução nossa).

Stan VanDerBeek começou em 1957 a produzir experiências fílmicas para o *Movie Drome*, que passou a ser construído em 1963. O primeiro projeto para o *Drome* foi “*Panels for the world*”, em 1970, uma colagem usando imagens visuais, estáticas e em movimento, sonoras e animações. A ideia de VanDerBeek era produzir apresentações de uma hora, onde o filme unidimensional pudesse ser substituído por múltiplas projeções³.

³ Disponível em <https://cultureintercomfbaul.wordpress.com/2011/03/15/movie-drome-stan-vanderbeek/>. Acesso em: 17 out. 2020.

Contudo, o foco deste texto enfatiza o conceito transdisciplinar de “cinema expandido” descrito por Youngblood, em seu livro *Expanded Cinema*, de 1970, publicado em uma época que o autor denomina de ‘era paleocibernética” (pós-industrial) por suas transformações nas formas de relacionamento humano mediado pelas novas tecnologias, mas ainda atrelada a operações informacionais conservadoras.

Youngblood prenuncia uma nova forma de linguagem, uma fusão entre sensibilidade estética e desenvolvimento tecnológico, cunhada como “*synaesthetic cinema*”, expressão que definia o cenário pós-industrial e a rede multidimensional de informações, apontando para um cinema que se contrapunha ao drama ficcional, à narrativa linear e à passividade do espectador, componente especificamente relevante para este texto. Em sua nova maneira de pensar o cinema, Youngblood incluía todas as formas de expressão constituídas pela imagem em movimento, ou seja, vídeo e televisão, criações multimídias e experimentais. No sexto capítulo de seu livro, Youngblood identifica o cinema como “intermídia” (1970, p. 345). Arlindo Machado define a ênfase nos termos “expandido” e “intermídia” como uma mudança analítica: ao invés de pensar em cada meio separadamente, pensa-se nas interações entre a fotografia, o cinema, o vídeo e as mídias digitais (MACHADO, 2007, p. 69).

Nam June Paik, em seu *Zen for film* (1964), cria um cenário que permite a interação do cinematográfico com a intermídia dos projetos de Fluxus. O filme-instalação sem imagens representa o projetor, a película, a tela, o som e a luz em sua metalinguagem, provocando uma aproximação do espectador que, ao passar pelo foco luminoso, projetava sua sombra no dispositivo. Deborah Lefkowitz, artista visual norte americana, em sua instalação *Intervals of Silence* (1998), coloca o projetor em certa posição que pudesse captar as silhuetas dos espectadores na tela. Um dos trabalhos de Paul Sharits, *Shutter Interface* (1975), mostra imagens abstratas como representações conceituais do próprio processo de formação de imagem.

Biophilia (2011), o álbum-aplicativo de Björk, concretiza a interação de ferramentas e tecnologias por meio de hibridismos que mesclam arte, música, multimídia, tecnologia e design. Segundo Rodrigo Trasferetti e Roberto Elísio dos Santos, em seu artigo “Inovações tecnológicas e hibridismos no álbum-aplicativo *Biophilia*, de Bjork” para a Revista Comunicação & Informação,

[...] o usuário, ao consumir o produto midiático inovador com os artefatos musicais disponíveis, tem inclusive acesso fácil à educação musical por meio do uso da tecnologia e do entretenimento proporcionados pelas ferramentas e aplicações do seu design arrojado. (TRASFERETTI; SANTOS, 2017, p. 119).

O conceito de cinema expandido de Gene Youngblood tem sido atualizado desde 1970, em virtude das mídias digitais e suas interações. Autores como Peter Weibel, Lev Manovich e Jeffrey Shaw tem dado novas conotações em suas teorias de pós-mídia, com a inclusão do interator, o espectador interativo, que não apenas tem a impressão do movimento, mas pode realmente participar das produções de games e vídeos que permitem a interatividade.

Se Youngblood citou como exemplo as apresentações multimídia “*Exploding Plastic Inevitable – EPI*”, de Andy Warhol, entre 1966 e 1967, que evocavam no público o índice do movimento, agora os dispositivos são icônicos. Se havia uma abstração da narrativa ao agenciamento do movimento corporal, indicando um cinema processo, participativo, hoje o participativo se tornou interativo. Se Youngblood utilizou uma palavra de origem grega - *synaesthesia* - que articula “*syn*” (união) com “*esthesia*” (sensação), podendo ser traduzido então como “sensação simultânea”, autores de pós-mídia criaram outros conceitos para os novos meios.

Segundo Lev Manovich, os novos meios são a Internet, os sites web, a multimídia, os videogames, os CD-ROMs, o DVD e a realidade virtual, além dos programas de TV produzidos em vídeo digital e editados em estação de trabalho informático (MANOVICH, 2005, p. 63). Para o autor, “[...] a moderna interface de usuário, no computador, é interativa por definição, pois, diferente das primeiras interfaces, como em processo por lotes, nos permite controlar o computador em tempo real, manipulando a informação que se mostra na tela.” (Ibid, 2005, p. 103, tradução nossa). Para Manovich, ao contrário dos velhos meios, os novos meios são interativos, permitindo que o usuário possa interagir com o objeto midiático, podendo escolher, neste processo de interação, que rotas seguir. Neste sentido, o usuário se transforma em coautor da obra (Ibid, 2005, p. 97). O autor complementa: “Agora, qualquer um pode converter-se em criador somente com o que proporciona um novo menu, ou seja, que faça uma nova seleção a partir do *corpus* total disponível.” (Ibid, 2005, p.181, tradução nossa).

Peter Weibel compara o cinema expandido da década de 1960 com as produções de videoarte na década de 1990: “[...] ao buscar o desenvolvimento de uma linguagem específica baseada no vídeo, a arte de video na década de 1990 concentra-se deliberadamente na expansão de tecnologias de imagem e da consciência social da década de 1960.” (WEIBEL, 2005, p. 340). Weibel define-as ao pensar instalações informáticas interativas como tecnologias do presente expandido, como um modo de transcender e abrir possibilidades para um novo discurso no mundo eletrônico. Segundo Weibel, a arte computacional leva o

observador para dentro do sistema, assim como ocorre tradicionalmente nas artes plásticas, mas com a diferença da possibilidade de levar o observador, por meio de uma interface, a observar o sistema pelo lado de fora e a pensar na interface como algo que se estende em terminais nanométricos e endofísicos, pois, como seres humanos, passamos a fazer parte de um mundo onde podemos interagir (WEIBEL, 2005).

A Cidade Legível, de Jeffrey Shaw, um dos pioneiros no uso da interatividade e da virtualidade, apresentada pela primeira vez em 1988, é um exemplo relevante de ciberinstalação, onde o participante pode sentar em uma bicicleta e, ao pedalar, mover-se entre edifícios de uma cidade. A versão em Manhattan é composta por linhas separadas de história de ficção em monólogos pelo ex-prefeito Koch, Frank Lloyd Wright, Donald Trump, um guia turístico, um embaixador e um motorista de táxi. Há um projetor de vídeo para projetar a imagem gerada por um computador de tela grande e outra tela do monitor na frente da bicicleta para mostrar uma planta simples da cidade, indicando a posição do ciclista.⁴

2 A INTERATIVIDADE NO CINEMA

O cinema sempre buscou novas formas de contar histórias, ocasionando mudanças que afetaram tanto na produção, divulgação e consumo dessas narrativas. Seja pela possibilidade de acrescentar cores aos frames, o nascimento do som, a inserção de novas tecnologias e, também, o surgimento de novas mídias, o cinema renovou-se com a ideia de dar voz ao espectador, transformando-o em também construtor da narrativa e criando assim filmes interativos.

Apesar dos serviços *streaming* possibilitarem uma nova abordagem da interatividade, os filmes interativos são pensados há muitas décadas. Dessa forma, a interatividade não é algo totalmente novo dentro de narrativas cinematográficas, porém é visível a evolução desse tipo de cinema acompanhado das evoluções tecnológicas, de mídia e de espectadores, como apontado por Paulo Alcântara e Karla Brunet (2013, p. 3): “[...] neste processo temos uma mudança no status do espectador, que deixa o seu papel passivo no desenrolar da narrativa para se tornar co-autor da obra, interagindo e tomando decisões sobre o encaminhamento da história.”. Ou seja, em um filme interativo o espectador pode decidir como o filme será visto por ele. Independente da narrativa já ter um caminho traçado pelo diretor, o espectador escolhe qual caminho a narrativa irá tomar.

⁴ Disponível em: <https://fladesignerdigital.blogspot.com/2011/05/jeffrey-shaw.html>. Acesso em: 17 out. 2020.

Em 1967, os diretores Radúz Činčera, Vladimír Svítáček e Ján Roháč lançaram o que conhecemos como o primeiro filme interativo: o *Kinoautomat: One Man and His House*. O filme teve sua primeira exibição no Pavilhão da Tchecoslováquia na Expo 67 em Montreal, Quebec, Canadá. A sala foi totalmente adaptada com poltronas que possuíam botões de escolha para participar do filme. Assim, as escolhas funcionavam de acordo com o que a maioria escolhesse. Entre as pausas da narrativa havia um mediador para que o público tivesse tempo de escolher. Anos mais tarde, o filme foi exibido em dois canais de TV simultaneamente, e descobriu-se que, na verdade, o filme não era tão interativo quanto o público havia imaginado.

Já em 1995, o filme *Mr. Payback*, fez com que os espectadores decidissem entre as opções na tela através de um *joystick*⁵, algo comum aos jogos de videogame. O dispositivo ficava preso na poltrona. Houve outros experimentos de interatividade no cinema, como o curta metragem *I'm your man* (Bob Bejan, 1992), o filme *Switching: An Interactive Movie*, dirigido por Morten Schødt (2003) que proporcionava interatividade através do DVD, e *Last Call by 13th Street*, direção de Milo (2010), onde dentro da sala de cinema alguém recebia uma ligação do protagonista do filme, o espectador então falava ao telefone e ajudava o protagonista a tomar decisões. Para isso o dispositivo usado além do celular foi um software de reconhecimento de voz para receber os comandos da plateia.

No Brasil também já tivemos experimentos em narrativas interativas no cinema, como *A Gruta*, de Filipe Gontijo (2008). Se por um lado temos essas interações entre espectador e narrativa através de salas específicas de exibições, por outro temos as narrativas interativas que dispõem de plataformas exclusivas na internet.

Abordando a ficção, podemos citar o curta-metragem *The Outbreak*⁶ de 2008, que faz com que o espectador ajude os personagens a sobreviver em um apocalipse zumbi. O filme foi projetado pela empresa de aplicativos *SilkTricky*. Já em narrativas documentais podemos citar os webdocumentários, que são documentários produzidos especialmente para a internet. Para André Paz e Julia Salles (2015, p. 141), o que importa “[...] é que esses documentários não narram uma história ou representam uma realidade preexistente às filmagens, eles produzem as realidades das quais falam a partir das interações eventuais da equipe com os participantes”. Os autores consideram o documentário interativo um documentário de dispositivo, onde necessariamente precisa-se de um dispositivo para funcionar, como a

⁵ Disponível em: <https://www.b9.com.br/10976/uma-breve-retrospectiva-do-cinema-interativo/>. Acessado em: 11 de outubro de 2020.

⁶ O filme pode ser acessado através do link: <http://www.survivetheoutbreak.com/>.

internet. Um exemplo relevante é o documentário *Out My Window*, um web documentário de 2010, dirigido por Katerina Cizek, que mostra personagens ao redor do mundo que contam suas histórias relacionadas à arquitetura das cidades. A verticalização da moradia e a urbanização da população são abordadas no documentário, criando discussões sobre o impacto na vida dessas pessoas e na sociedade como um todo através de interações na plataforma. Este foi um dos primeiros conteúdos audiovisuais a utilizar a tecnologia 360° na internet.

Out My Window representa a inovação do documentário, oferecendo formas atuais para inclusão do antigo espectador, agora “interator”. Manuela Penafria, em 2013, comenta que: “O webdocumentário surge como uma novidade para o documentário, que se torna interativo, e para a atual tecnologia que aqui encontra um aliado para exercitar as suas potencialidades.” (PENAFRIA, 2013, p. 150).

Dito isso, adentramos em campos de convergências tecnológicas, onde o filme é proposto por um serviço de *streaming*, como a Netflix, possibilitando assim novas formas de interatividade. Como apontado por Henry Jenkins (2008), estamos diante de uma convergência de tecnologias e, conseqüentemente, de narrativas. O receptor deixou de ser passivo e se tornou construtor da narrativa a ser vista. O público já não é mais o mesmo como comenta Denis Porto Renó (2007, p. 2): “[...] agora ele pode ser chamado de espectador-usuário, pois o mesmo está sempre disposto a ‘navegar’ pelas tecnologias oferecidas.”. Essa interação do espectador com a tela não é algo totalmente novo na história do cinema e da TV, porém é com o ambiente digital que essa nova forma de vivenciar o filme assume sua potência, principalmente nos serviços de *streaming*. Assim, o espectador deixa de ter a necessidade de ir até uma exibição fílmica, para interagir dentro de sua casa. De acordo com Lorenzo Vilches (2003, p. 229) “[...] a interatividade não é um meio de comunicação, mas uma função dentro de um processo de intercâmbio entre duas entidades humanas ou máquinas”. Dessa forma, a Netflix cria os seus conteúdos interativos através da tecnologia unida ao espectador.

A primeira produção interativa da Netflix foi uma animação, *O Gato de Botas* lançado em 2017, junto com outras produções. Ao todo a Netflix soma 9 conteúdos interativos, sendo que uma dessas produções é o filme da série *Black Mirror*, lançado em 2018, o *Bandersnatch*, com roteiro de Charlie Brooker e direção de David Slade. O filme narra a história de Stefan, um jovem dos anos 1980 que tenta criar um jogo de videogame inspirado em um livro (também interativo) e acaba colocando em risco a sua própria mente, deixando-o confuso sobre o que é a realidade em sua vida. Esse filme-episódio é o primeiro conteúdo interativo

para o público adulto da Netflix. Através de inúmeras escolhas ao longo da narrativa, o espectador-usuário⁷ pode chegar a 5 finais diferentes (ou mais), impactando sua experiência fílmica e, também, o tempo que a história terá.

O que vemos em comum em *Bandersnatch*, *Kinoautomat*, *Mr. Payback* e outras produções são as opções exibidas na tela, as quais o espectador precisa escolher entre duas ou três, ou seja, unindo duas ou três possibilidades de fragmentos já estabelecidos pelo diretor.

Este casamento do cinema com o software e a base de dados abre uma gama de possibilidades de criação e modos de fruição do cinema interativo. Agora a interatividade não está somente no escolher o seguimento de uma narrativa, mas sim em reconfigurar o modo que vemos e apresentamos esta narrativa. O código passa a ser peça chave neste processo de construção da narrativa fazendo com que surjam novos modos de criação. (ALCÂNTARA; BRUNET, 2013, p. 6).

Dessa forma, *Bandersnatch* que é exibido em uma plataforma *streaming*, muito se parece com jogos de videogame de escolha, onde o jogador ou o espectador-usuário precisa fazer escolhas que modificam o rumo da história. Portanto, o cinema se expande e sai da tela branca na sala escura, se aproxima do público através de outros dispositivos como a smart TV e o smartphone, e reconfigura sua própria linguagem inserindo aspectos de jogos digitais.

Portanto, podemos definir esse cinema “que dá para jogar” como cinema-game, onde a narrativa - tanto na arte cinematográfica quanto em jogos - ganha aspectos de interatividade e de convergências. Sendo que o cinema influencia as narrativas de jogos e os jogos influenciam as narrativas/montagens do cinema.

3 FILME-JOGO? BANDERSNATCH E LIFE IS STRANGE

Se no início do cinema a inspiração para imagens em movimento veio de outras artes, como a pintura e a fotografia, com o passar do tempo as narrativas encontraram modos de inserir outras formas de pensar o cinema, por vezes acolhendo preposições de jogos de videogame e vice-versa. O que encontramos é um cinema que se expandiu para outras mídias, outras formas de se relacionar com o espaço-tempo e, principalmente, imergindo o espectador em questões antes inimagináveis.

O filme interativo *Bandersnatch* é um exemplo de interatividade ocasionada pela evolução das possibilidades tecnológicas e, principalmente, pela visão do espectador. O filme oferece inúmeras opções para o espectador-usuário dar continuidade à narrativa. Essa

⁷ Abordamos o termo espectador-usuário de acordo com Denis Porto Renó (2007), onde traz este conceito para falar do espectador que também é usuário da internet. Dessa forma, ele deixa de ser mero espectador para interagir com o conteúdo a partir do ambiente online.

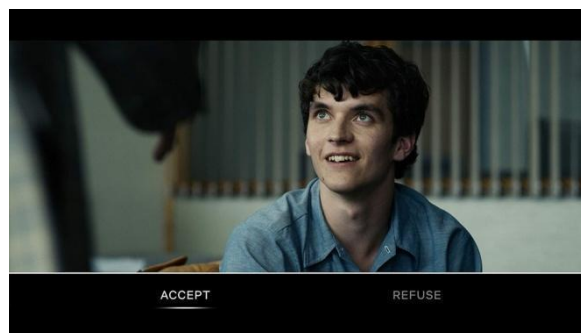
interatividade faz a narrativa tomar outros rumos, de acordo com as experiências e desejos de quem está no controle do dispositivo. Porém, o papel do espectador-usuário é escolher entre, normalmente, duas opções sobre qual será o próximo fragmento que ele unirá à narrativa que está sendo construída.

Assim como em *Bandersnatch*, no jogo *Life is Strange* (2015) as escolhas do jogador são muito importantes. *Life is Strange* é um jogo composto por 5 episódios. O jogador acompanha a protagonista Max, uma estudante que, ao ver a vida de sua amiga Chloe em perigo, descobre que tem o poder de voltar no tempo. É um jogo de *adventures*⁸ do estúdio Dontnod que, além da interatividade (premissa de jogos), constrói uma narrativa baseada em momentos de escolhas.

A interatividade presente nos *adventures* é baseada em um sistema de entrada e saída de dados, ou seja, ao receber um comando por parte do jogador, o game (*software*) busca em seu código de programação a resposta apropriada para aquele comando. [...] No contexto dos games, esta lógica funcionaria da seguinte forma: dada uma situação, se a resposta for A, tome o caminho X; se B, tome o caminho Y, e assim por diante. (FERREIRA, 2008, p. 4)

Podemos associar essa interatividade apontada por Emmanoel M. Ferreira (2008) ao filme *Bandersnatch*. Em cada momento de escolha há duas opções e aproximadamente dez segundos para uma decisão. Caso o espectador não clique em uma das opções, uma decisão é tomada pelo próprio sistema da plataforma. Ou seja, assim como no jogo, o filme possui caminhos que podem ser reconfigurados de acordo com a escolha.

Figura 1: Tela de escolha do filme



Fonte: Netflix, divulgação (2018).

Apesar do jogo *Life is Strange* dar mais opções de interatividade, como o movimento do personagem, e a descoberta de novos lugares dentro do mapa, ele também oferece opções

⁸ Jogos de *Adventures*, são jogos de aventura, onde o foco é no enredo e na narrativa e não somente nos gráficos ou nas ações possíveis.

ao jogador a serem escolhidas através do controle ou do mouse do computador. Além disso, o jogador pode fazer anotações no diário da personagem e fazer fotos de objetos específicos do cenário, entre outras funções.

Figura 2: Tela de escolha do jogo



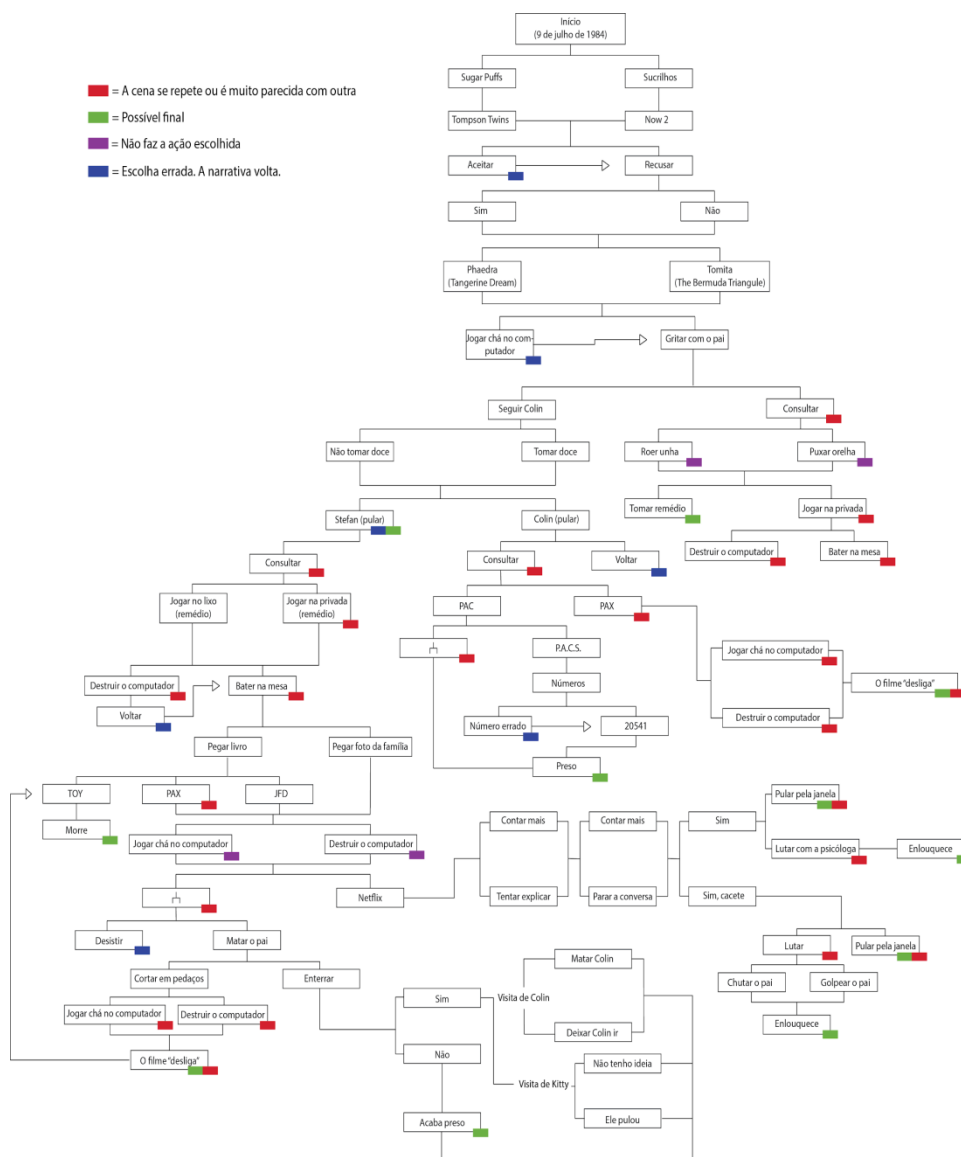
Fonte: Dontnod, divulgação (2015).

Podemos, então, abordar o conceito de filme-jogo, onde entendemos que há uma narrativa cinematográfica com interatividade proporcionada pelos jogos de videogame. Para Tatiana Levin (2012, p. 3), “[...] é consenso que o conceito de interatividade é fundamental não apenas para a definição do que é o produto, mas para a formatação de tipologias baseadas em níveis de interatividade propiciados na sua fruição.” Nesses casos, o espectador cria diversos níveis de narrativas, propostas por ele mesmo, dando voz ativa (ou quase) a quem está consumindo. Para Pierre Lévy (1999 apud CANNITO, 2010) a interatividade pode ser categorizada em algumas formas, como a personalização da mensagem recebida pelo usuário, a reciprocidade onde um dispositivo permita várias comunicações, a virtualidade que permite a passagem da mensagem em tempo real, a implicação e a telepresença. Segundo Manovich (2007), a interatividade pode apresentar diversas funções, como simples divisões abertas ou fechadas, estruturas complexas e o que o autor chama de “interatividade arbórea”, identificada no filme *Bandersnatch*. Essa interatividade é dividida como galhos de uma árvore, e acontece a partir de opções na tela do usuário em forma de menu, como vimos acima.

Já nos videogames essa interatividade ganha outras camadas, pois os jogos, segundo Isabel Vieira Lima e Helena Maria Ferreira (2020, p. 45) são “[...] artefatos de plataformas virtuais, apresentam domínios que vão além do semiótico, pois, ao definir suas escolhas dentro do jogo, o sujeito estará participando de práticas de leitura e escrita que existem dentro desse meio [...]”. Um formato que permite inúmeras escolhas e caminhos, pois oferece diversos objetivos ao jogador, já em um filme interativo não há necessariamente um objetivo, mas sim a ideia de (re)formular uma narrativa.

No filme, que é o *corpus* dessa pesquisa, nem toda escolha chega a um final: por vezes a narrativa cai em um “beco sem saída” e somos obrigados a voltar a determinado ponto. Contudo, isso se aproxima da narrativa de jogos de videogame. A noção de videogame que a interatividade traz mescla a montagem e a narrativa do filme, já que o protagonista é um desenvolvedor de games, e assim como um jogo, dependendo de suas escolhas, pode render um *Game Over*, obrigando a narrativa a voltar a determinado ponto. Para Berenice Santos Gonçalves *et al.* (2019, p. 89), “[...] é possível perceber que, na estrutura do roteiro, os links presentes têm a função de fazer a história seguir de uma cena à outra, criando uma narrativa imbricada, com múltiplas possibilidades e diversos finais.” Como podemos ver no gráfico a seguir:

Gráfico 1: Possibilidades de interações no filme *Bandersnatch*



Fonte: Elaborado pelos Autores (2020).

O número de escolhas no filme pode ser enorme, pois ao chegar a um final o espectador-usuário ainda tem a opção de voltar a um ponto específico do filme para fazer outras escolhas. Assim, por vezes o que muda não impacta significativamente na história, já que algumas cenas são iguais ou muito parecidas mesmo em caminhos diferentes. Enquanto algumas cenas se repetem, outras são como “cenas escondidas” dentro do fluxo narrativo, onde é preciso um conjunto de escolhas para “desbloquear” essas cenas, como a morte prematura do personagem.

Essas narrativas desconfiguram o cinema clássico ao fazer com que o espectador exerça funções dentro do filme. Dessa forma, ele pode ser o montador do filme.

[...] o que no cinema clássico foi concebido através da montagem alternada - em que planos de cenas simultâneas que acontecem em espaços diferentes são intercalados -, e da montagem paralela - que intercala planos de cenas que acontecem em épocas e espaços diferentes -, (Gosciola, 2013) na mídia interativa, mais especificamente nos filmes e vídeos interativos, é realizado de forma ampliada pela presença dos links. No cinema clássico os saltos narrativos aconteciam pelos cortes da montagem, já nos filmes e vídeos interativos são realizados também através de links estrategicamente posicionados no decorrer da história. (GONÇALVES *et al.* 2019. p. 78).

Ou seja, em um filme interativo, a narrativa é fragmentada, sua linha condutora principal é complementada por outras narrativas de outros pontos de vista, ou de variadas possibilidades de continuidade. Uma narrativa dita como complexa (SIMONS, 2008, p. 111). Já em *Life is Strange*, o jogador cria diferentes linhas temporais por meio das escolhas que se abrem ou se fecham para a construção do enredo, o que é constatado pela frase de introdução do game: “*Life is Strange* é um jogo que permite ao jogador influenciar a história. Todas as suas ações e decisões terão um impacto sobre o passado, o presente e o futuro. Escolha com sabedoria...” (LIMA; FERREIRA, 2020, p. 49).

Enquanto *Bandersnatch* cria diversos finais diferentes e uma narrativa que se revisita por diversas vezes, *Life is Strange* possibilita apenas dois finais, porém as escolhas durante o jogo trazem mudanças significativas para as *adventures*. Um ponto em comum entre os dois conteúdos é a possibilidade de voltar ao passado e fazer novas escolhas. É comum dos dois conteúdos, também, a obrigatoriedade de cumprir missões. No filme se resume a uma maior: entregar o jogo do protagonista de forma perfeita.

Life is Strange além de oferecer características multimodais, como a necessidade de leitura de livros, navegação em sites pela protagonista, ler e-mails e mensagens no celular, encontrar mapas que revelam o seu lugar no mundo virtual, é um jogo pautado na narrativa, que muito se assemelha a uma narrativa cinematográfica.

Podemos dizer que esse tipo de narrativa, tanto no filme quanto no jogo, é proporcionada, principalmente, pela evolução da mídia, o que seria uma pós-mídia. Para isso, exemplificamos as mudanças nas últimas três décadas: (I) Félix Guattari, pioneiro no uso do termo “pós-mídia”, em 1990, explica o deslocamento dos meios de comunicação unidirecionais para uma “era de reapropriação coletiva individual”; (II) Lev Manovich, em 2001, conceitua a estética pós-mídia, adotando a combinação “autor, texto, leitor” como “emissor, mensagem e receptor”, e sugerindo que o dispositivo deve ser usado tanto pelo autor quanto pelo receptor; (III) Peter Weibel, em 2005, afirma que a ubiquidade da mídia digital levou à condição pós-mídia, considerando que as tecnologias digitais são o núcleo de qualquer mídia. Dessa forma, podemos apontar que *Bandersnatch* e *Life is Strange* compartilham características de jogos e de cinema mesmo em diferentes mídias.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, o filme em análise neste estudo tem um recorte que enfatiza características de interatividade, mas a discussão vai além disso. Existe a desconstrução do espaço-tempo, já que em diferentes caminhos escolhidos a narrativa pode estar tanto no passado, no presente quanto no futuro, e por vezes simultaneamente. Além disso, ressalta o papel da distopia que, segundo Russell Jacoby (2007, p. 33), “[...] enquanto a utopia é geralmente algo inatingível, a distopia busca o inusitado.”

Uma interatividade que se aproxima de narrativas de jogos de videogame. Mesmo que o primeiro filme interativo (*Kinoautomat*, 1967) tenha sido lançado antes do primeiro jogo de videogame (PONG, 1972), a convergência da linguagem do cinema e de jogos transformou-se em conteúdos híbridos. Ora o cinema imergindo em jogos de videogame, ora narrativas de jogos imergindo no cinema. Um caso interessante é de *Last of Us part II* (2020), onde se utilizou atores para dar vida aos personagens animados do jogo.

Podemos concluir que a narrativa e concepções cinematográficas saíram da tela e se expandiram para outras mídias, tanto para séries, novelas, artes visuais e, principalmente, nos jogos. Criando novas formas e concepções de mídias que estão cada vez mais convergentes.

E assim, terminamos este texto com uma citação de Jeffrey Shaw, que em 2005, em seu artigo "O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme", já previu o desenvolvimento do processo que analisamos no corpus desta parte de nossa pesquisa:

As tecnologias dos ambientes virtuais apontam para um cinema que é um espaço de imersão narrativo, no qual o usuário interativo assume o papel de câmera e editor. E as tecnologias dos videogames e da Internet apontam para um cinema de ambientes

virtuais distribuídos que também são espaços sociais de modo que as pessoas presentes se tornam protagonistas em um conjunto de deslocamentos narrativos. (SHAW, 2005, p. 356).

REFERÊNCIAS

A GRUTA. Direção: Filipe Gontijo. Brasil: Gontijo, 2008. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zfx9ZpzTfk>. Acesso em: 10 dez. 2020.

ALCÂNTARA, Paulo; BRUNET, Karla. Notas introdutórias ao cinema interativo. **Revista de Audiovisual Sala 206**, n. 3, dez. 2013.

BIOPHILIA. Direção: Björk. Produtor: Scott Snibbe. Mundial: Universal Music, 2011. Álbum-aplicativo.

BLACK Mirror: Bandersnatch. Direção: David Slade. Produção: Russell McLean. Roteiro: Charlie Brooker. Reino Unido: Netflix, 2018. Streaming.

CANNITO, Newton. **A televisão na era digital**. Interatividade: convergência e novos modelos de negócio. Summus: 2010.

FERREIRA, Emmanoel M. Games narrativos: dos adventures aos MMORPGs. *In*: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, 4., 2008, Salvador. **Anais [...]**. Salvador: UFBA, 2008.

GONÇALVES, Berenice Santos; SENS, André Luiz; HERMÓGENES, Fábio Alexandre. A Função estruturante do link em filmes e vídeos interativos. *In*: SUING, Abel; GARCIA, Aida Carvajal; SEDEÑO, Ana; BARCELLOS, Jefferson; RIVERA, Jéronimo; MORAIS, Osvando de; IRISARRI, Patricio; SARZI, Regilene; CASTRO, Sebastian; KNEIPP, Valquiria (org.). **Narrativas imagéticas**. Aveiro: Ria Editorial, 2019.

GRAU, Oliver. **Arte virtual**: da ilusão à imersão. São Paulo: Unesp; Senac, 2007.

GUATTARI, Félix. Towards a post-media era. **Chimères**, n. 28, primavera-verão 1996. 1ª ed. 1990.

I'M YOUR Man. Direção: Bob Bejan. Roteiro: Bob Bejan *et al.* EUA: Controlled Entropy Entertainment, 1998. 1 DVD (20 min).

INTERVALS of Silence. Direção: Deborah Lefkowitz. EUA: [s. n.], 1998. 1 vídeo (58 min).

JACOBY, Russell. **Imagem imperfeita**: pensamento utópico para uma época antiutópica. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

LAST Call by 13th Street. Direção: Milo. EUA: Film Deluxe Berlin, 2010. 1 vídeo (3 min). Disponível em

https://www.youtube.com/watch?v=BRMNFwndtok&feature=emb_logo&ab_channel=FollowBandE. Acesso em: 10 dez. 2020.

LAST of Us part II. Direção: Neil Druckmann, Anthony Newman, Kurt Margenau. EUA: Sony; Naughty Dog, 2020. Jogo eletrônico.

LEVIN, Tatiana. Interação no webdoc: o lugar do espectador na narrativa digital. XVI ENCONTRO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS DE CINEMA E AUDIOVISUAL, 16., 2012, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: Centro Universitário Senac, 2012.

LIFE is Strange. Direção: Michel Koch, Raoul Barbet. Produção: Luc Baghadoust. EUA: Dontnod Entertainment, 2015. Jogo eletrônico.

LIMA, Isabela Vieira; FERREIRA, Helena Maria. Análise do jogo life is strange e suas potencialidades de interação com o sujeito-leitor/jogador. **Revista Leia Escola**, Campina Grande, v. 20, n. 1, 2020. ISSN 2358-5870.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MANOVICH, Lev. El cine, el arte del index. *In*: LA FERLA, Jorge. **El medio es el diseño del audiovisual**. Manizales: Universidad de Caldas, 2007.

MANOVICH, Lev. **Soft cinema: navigating the database**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2005.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.

OUT my window. Direção: Katerina Cizek. Mundial: NFB, 2010. Disponível em <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow>. Acesso em: 10 dez. 2020.

PAZ, André; SALLES, Julia. **Brasil, mostra a sua cara**: aproximações ao cenário brasileiro de documentários interativos. Doc On-line - Revista Digital de Cinema Documentário, Covilhã, n. 18, p130-163, set. 2015.

PENAFRIA, Manuela. Webdocumentário - interatividade, abordagem e navegação. *In*: FIDALGO, António; CANAVILHAS, João (org.). **Comunicação digital: 10 anos de Investigação**. Lisboa, Portugal: Minerva, 2013. Disponível em: <http://labcom.ubi.pt/livro/116>. Acesso em: 10 dez. 2020.

PONG. Projetista: Allan Alcorn. Plataforma: Arcade. EUA: Atari. 1972. Jogo eletrônico.

RENÓ, Denis Porto. **Uma linguagem para as novas mídias**: a montagem audiovisual como base para a constituição do cinema interativo. 2007. 108 f.. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo, 2007.

SIMONS, Jon. Complex narratives. **New Review of Film and Television Studies**, v. 6, n. 2, p. 111-126, 2008.

SHAW, Jeffrey. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. *In*: LEÃO, Lucia (Ed). **O chip e o caleidoscópio**. São Paulo: SENAC, 2005.

SHUTTER Interface. Direção: Paul Sharits. EUA: [s. n.], 1975. 1 vídeo (3 min).

SWITCHING. Direção: Morten Schjødt. Roteiro: Filip von Spreckelsen. Dinamarca: Controlled Entropy Entertainment, 2003. DVD.

TRASFERETTI, Rodrigo; SANTOS, Roberto Elisio. Inovações tecnológicas e hibridismos no album-aplicativo Biophilia, de Bjork. **Revista Comunicação e Informação**, Goiânia, GO, v. 20, n. 2, p. 113-131, jun./jul. 2017.

VANDERBEEK, Stan. Movie drome. **Cultureintercomfbaul**, 15 mar. 2011. Disponível em: <https://cultureintercomfbaul.wordpress.com/2011/03/15/movie-drome-stan-vanderbeek/>. Acesso em: 17 out. 2020.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo: Loyola, 2003.

WEIBEL, Peter: The post-media condition: **Neue Galerie Graz**, Áustria, p. 6-13, 2005. Disponível em: <https://www.museum-joanneum.at/en/neue-galerie-graz/exhibitions/exhibitions/events/event/1906/postmedia-condition>. Acesso em: 20 out. 2020.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. New York: P. Dutton, 1970.

ZEN for film. Direção: Nam June Paik. EUA: Filmmakers' Cinematheque, 1964. 1 DVD (4 min).